

# One-Roll Planets

Utilisez ce tableau comme point de départ. Posez des questions aux joueurs pour l'étoffer : Qui, quoi, quand, où, pourquoi. Extrapoler et embellir leurs réponses, s'inspirer de la fiction existante et l'utiliser pour peupler le monde avec des personnes, des objets et des complications qui correspondent à votre contexte. Et si un lancer ne vous va pas, changez-le !

## D6 – Population

1. Monoculture établie
2. Cosmopolite
3. Criminels/Pirates/Rebelles
4. Tribal/Régressif/Sauvage
5. Avant-poste - Militaire/Scientifique/Commercial
6. Colons

## D4 – État de droit

1. Très dangereux
2. Dangereux
3. Plutôt sécurisé
4. Sécurisé

## D8 – Types de terrain

1. Forêt/Jungle
2. Montagne/Collines
3. Marécage
4. Monde Jardin
5. Désert/Gelé/Toxique - Terrain vague
6. Grottes souterraines/Mines
7. Monde aquatique
8. Géante gazeuse

## D20 – Idées d'aventures

1. Quarantaine
2. Réfugiés
3. Guerre civile
4. Invasion
5. Tyrannie/ Exploitation
6. Pénurie
7. Ruée vers l'or
8. Catastrophe imminente
9. Un festival sauvage et exotique
10. Abandonné
11. Découverte capitale
12. Météo étrange
13. Champ de bataille
14. Pèlerinage
15. Faune/flore hostile
16. Terrorisme
17. Prise de contrôle d'une entreprise
18. Corruption
19. Une nouvelle religion
20. C'est si agréable ici. pourquoi partir ? Rester

## D10 – Atouts

1. Ressource de haute qualité
2. Tourisme - culture ou nature uniques
3. Des formes de vie uniques attirent les chercheurs
4. Ruines et technologies extraterrestres
5. Une délicatesse est récoltée ici
6. Un lieu d'apprentissage réputé
7. Une atmosphère vivifiante/une météo/une ressource qui ne peut être exportée
8. Faune dangereuse pour la chasse
9. Une position stratégique
10. Usines de fabrication massives

## D100 – Nom

1. Craka V	26. Liann Jiun	51. Lungor	76. Pleione IV
2. New Yellowstone	27. Santo	52. Munei	77. Theta Carinae
3. New Alexandria	28. Triumph	53. Ekak	78. Sagittae VI
4. Fotti Prime	29. Three Hills	54. Otaw	79. Gana
5. Astarte	30. Hera	55. Olok	80. Nara
6. I'Tedai	31. Lambda V	56. Anein	81. Beyscrim
7. Chi-You	32. Morloo IV	57. Lonei	82. Bora
8. Phoebe	33. Omid IV	58. Tsunei	83. Anosh
9. Ch'Deni	34. Gule IV	59. Eytaw	84. Aros
10. Kazi	35. Horki II	60. Malu	85. Myto
11. Hezitis	36. Arcturus VI	61. Sihnon	86. Parmea
12. Giveria	37. Brako VI	62. New Melbourne	87. Ablis
13. Cholion	38. Mu Arae VI	63. Bernadette	88. Tala
14. Nulrade	39. Menkalinan VII	64. New Canaan	89. Chostrastea
15. Duwei	40. Poxu II	65. Lazarus	90. Sevozuno
16. Leanus	41. Hrane	66. Parth	91. Kallilia
17. Dorscind's World	42. Siono	67. Paquin	92. Imiq
18. Goiturn	43. Kote	68. St. Albans	93. Roabos
19. Bryke	44. Gerte	69. Iota Felis III	94. Euwei
20. 1A4 Vinda RO	45. Yedin	70. Maenali VI	95. Lluxetis
21. Dyton	46. Palmary	71. Cassiopeiae IV	96. Vaipra
22. Sihnon	47. Zathru	72. Mega Cerberi	97. Comia UT5
23. Higgins' Moon	48. Axus	73. Zorgi III	98. Thonoe 142
24. Ariel	49. Calfuu	74. Regulus Prime	99. Mercedes Creon
25. Londinium	50. Kidia	75. Pegasi III	100. Thalida

## Exemple : Poxu II(40)

**État de droit** 2 – Dangereux

**Population** N.C.

**Type de terrain** 1 – Forêt/Jungle

**Culture** 8 – Zélotes religieux

**Atouts** 8 – Faune dangereuse pour la chasse

**Idées d'aventure** 8 – Catastrophe imminente

Le mandat théocratique de Poxian a chassé le grand Upox à travers les forêts vierges de Poxu II pendant des millénaires. Leur économie est soutenue par la vente de permis de chasse aux milliardaires de toute la galaxie. Ils se méfient des braconniers et ne permettent le débarquement d'aucun vaisseau qui n'a pas acheté de permis Upox. Récemment, la surchasse de l'Upox a conduit à une pénurie dramatique des créatures et toute l'économie de Poxian vacille. La colère est courte et les doigts sont près de la gâchette. Il faudra être très habile pour réussir un atterrissage sur Poxu II et en sortir indemne.